



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

**OS JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA AUXILIAR NO ENSINO DE
HISTÓRIA: UM ESTUDO EXPERIMENTAL SOBRE A SUA EFICÁCIA**

JOSÉ SANTO SOUZA NETO

SÃO CRISTÓVÃO, SE

Maior 2016

JOSÉ SANTO SOUZA NETO

**OS JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA AUXILIAR NO ENSINO DE
HISTÓRIA: UM ESTUDO EXPERIMENTAL SOBRE A SUA EFICÁCIA**

PROFESSOR ORIENTADOR: DR. MARCOS SILVA

Artigo apresentado como requisito parcial obrigatório para conclusão do Curso de Licenciatura Plena em História, ao Departamento de História da Universidade Federal de Sergipe.

SÃO CRISTÓVÃO, SE

Maio 2016

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
2. A IMPORTÂNCIA DA MOTIVAÇÃO NO ENSINO.....	7
3. DIFERENÇA ENTRE JOGOS, BRINCADEIRAS, BRINQUEDOS E GAMES.....	11
4. O JOGO DIDÁTICO COMO FERRAMENTA AUXILIAR NO ENSINO DE HISTÓRIA.....	13
5. ESTUDO EXPERIMENTAL.....	14
5.1- INTRODUÇÃO.....	15
5.2- OBJETIVOS E HIPÓTESES.....	15
5.3- SUJEITOS.....	16
5.4- PROCEDIMENTOS.....	17
5.5- CRITÉRIOS E ANÁLISES DOS RESULTADOS.....	21
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
7. ABSTRACT.....	27
8. NOTAS EXPLICATIVAS.....	28
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	28
10. REFERÊNCIAS DIGITAIS.....	28
11. ANEXOS.....	29

RESUMO

Este artigo procura verificar o uso de jogos educacionais como ferramenta auxiliar no ensino de história, mostrando a partir de uma experiência de aplicação através do grau comparativo entre duas turmas, analisando o método híbrido de ensino e a união de metodologias trazendo o jogo como uma estratégia didática que vê possibilidades enriquecedoras de aperfeiçoamento das aulas. Em meio é mostrado como ocorreu o seu processo de organização e desenvolvimento e, por fim, são tecidas as considerações sobre os seus resultados. O objetivo é refletir sobre História através dos jogos educativos mostrando que toda ferramenta de ensino procura tornar didática a aula, onde a partir do lúdico pode-se trazer aprendizado e que também podem repercutir de maneira surpreendente na educação como forma motivacional para o aprendizado dos alunos.

Palavras-Chave: didática, jogos educativos, motivação, ensino de História

1- Introdução

Um dos mais desafiadores trabalhos do professor diz respeito ao uso de metodologias de ensino que sejam úteis para tornar as aulas mais interessantes, prazerosas e estimulantes. Ele disputa com diversas áreas que podem abranger o ensino e que estão sendo inseridas na educação. Um dos principais pontos que intensificam o uso de ferramentas complementares no ensino é o déficit existente nos livros didáticos¹ que fazem com que professores procurem novas formas para suprirem as necessidades encontradas no decorrer das aulas.

Entre elas temos a Internet que, sem dúvida, é o principal meio por possibilitar a maior dispersão de notícias em curto espaço de tempo e por ser o maior repositório existente contendo informações de todos os tipos e assuntos, de qualquer área do mundo e de diversas formas (imagens, vídeos, textos, etc.).

Dentre as diversas ferramentas disponíveis, elegemos o uso de jogos educacionais, prática que, muito recorrente nas aulas da área de conhecimento físico e natural, como Química e Matemática, gerou ainda poucas discussões sobre sua aplicação na área de ciências humanas e sociedade, como a História.

Assim, neste texto, tratamos o papel motivador no ensino, o jogo como ferramenta auxiliar de ensino de História, uma experiência de aplicação dessa estratégia didática, seu processo de organização e desenvolvimento e, por fim, tecemos considerações sobre os seus resultados através de uma prova com o mesmo grau de dificuldade e conteúdo. O objetivo é refletir sobre as possibilidades enriquecedoras de aperfeiçoamento das aulas de História através da utilização de duas metodológicas de ensino na mesma aula, onde a união de jogos educativos com a aula tradicional pode ser um fator influenciador no grau de aprendizagem dos alunos.

Por isso, temos como intento mostrar que toda ferramenta de ensino procura tornar didática a aula e que a partir do lúdico pode-se trazer aprendizado. Mas, para isso acontecer, torna-se necessário que o educador perceba o papel e a importância dessa técnica e a utilize como elemento motivador para modificar a aula e mudar a percepção de que só se aprende de forma passiva: o aluno sentado em sua cadeira, ouvindo o professor explicar o conteúdo ou copiando o assunto do quadro em seu caderno.

O jogo pode repercutir de forma surpreendente na educação, mesmo quando utilizados meramente como forma de entretenimento e lazer. Basta lembrar que na educação infantil, fase de descoberta e aprendizagens intensas, os professores fazem uso intensivo de atividades lúdicas. Vale aqui registrar o depoimento do poeta Carlos Drummond de Andrade, sobre a didática do ensino referido por Fortuna “*Brincar com as crianças não é perder tempo, é*

ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem". (2000, p.1)

Apesar de Carlos Drummond de Andrade fazer referência à brincadeira, coisa que é diferente do jogo, a questão que se coloca é como as ferramentas lúdicas podem surtir efeito no Ensino Médio, cujo perfil de aluno e cujos objetivos educacionais são muito específicos. Sabemos que a jornada estudantil dos últimos anos da escolaridade regular é muito desgastante para os alunos devido às pressões decorrentes, especialmente, dos exames (ENEM ou vestibular) e ingresso próximo na vida profissional. Mesmo assim, acreditamos que essa ferramenta se torna caminho prazeroso para quebrar a rotina de estudos, por ser menos formal e amenizar a centralidade do ensino tradicional, sem abrir mão, no entanto, da aprendizagem.

A inserção de jogos didáticos como ferramenta metodológica objetiva facilitar o processo de ensino e aprendizagem na busca de elaboração de estratégias para tornar a aula mais dinâmica, fazendo com que haja, inclusive, maior interação entre alunos e professores. Além disso, o jogo permite que os alunos demonstrem os seus aspectos emotivos e façam com que o professor consiga observar e conhecer melhor o indivíduo em seu ambiente escolar, para poder fazer uso de outros procedimentos didáticos que facilitem a aprendizagem.

O pesquisador da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Patrick Moratori (2003, p.14), fala que ao optar por uma atividade lúdica o educador deve ter objetivos bem definidos. Esta atividade pode ser realizada como forma de conhecer o grupo com o qual se trabalha ou pode ser utilizada para estimular o desenvolvimento de determinada área ou promover aprendizagens específicas (o jogo como instrumento de desafio cognitivo). De acordo com seus objetivos, o educador deve:

- Propor regras ao invés de impô-las, permitindo que o aluno elabore-as e tome decisões;
- Promover a troca de ideias para chegar a um acordo sobre as regras;
- Permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação;
- Motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança;
- Contribuir para o desenvolvimento da autonomia.

Esse instrumento de ensino, que há muito vem sendo objeto de pesquisa e experimentação, é tido hoje como método eficaz para ensinar e aprender. Moratori ainda justifica o porquê de se utilizar jogos didáticos em ensino, listando diversos benefícios:

- fixação de conceitos já aprendidos de forma motivadora para o estudante;

- introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão;
- desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos);
- aprendizagem de tomada de decisões e sua avaliação;
- estabelecimento de relação entre diferentes disciplinas (interdisciplinaridade);
- participação ativa do estudante na construção do seu próprio conhecimento;
- socialização entre estudantes e a conscientização do trabalho em equipe.

Vale ainda ressaltar que a intenção dessa pesquisa não é desmerecer o método do ensino tradicional ou híbrido, ou ainda mostrá-lo com uma forma de ensino ineficaz. Pelo contrário, temos o intento de mostrar que a inserção de metodologias a esse tipo de ensino pode melhorar a absorção de conteúdo pelos alunos e que essa junção de metodologias em uma mesma aula pode interferir neste momento tornando a aula mais dinâmica. Isto é, se pegamos como exemplo uma aula de 90 minutos onde é utilizada a mesma metodologia, corre grande risco de os alunos ao decorrer do tempo se sentirem desmotivados. Já com uma união de formas diferentes, esse momento de desmotivação pode ser interrompido através de algo dinâmico, surtindo o efeito despertador pelo aluno e não um possível efeito cascata.

2- A importância da motivação no ensino

A sala de aula é um espaço de aprendizagem para professores e alunos que envolve pensamentos diferentes entre a teoria, a prática pedagógica e o real interesse dos discentes pela disciplina e assunto. As dificuldades das aplicações teóricas no ambiente escolar na maioria das vezes são ocasionadas pela metodologia de ensino escolhida pelo professor e pela falta de motivação em vários modos, tendo como seus influenciadores o âmbito familiar, o meio social em que vivem e o próprio espaço físico da sala de aula. Ao lidar com esses desafios é importante procurarmos incentivar os alunos, onde nesse momento podemos inserir o conceito de motivação e tentarmos colocar em prática as diversas teorias existentes sobre ela.

A motivação é um impulso que faz com que as pessoas ajam para atingir seus objetivos, onde esta envolve fenômenos emocionais, biológicos e sociais e é um processo responsável por iniciar, direcionar e manter comportamentos relacionados com o cumprimento de objetivos. Ela ainda é uma necessidade psicológica e moral que todos precisam, onde é construída a partir da carência de cada indivíduo.

Existem dois tipos de motivação, a extrínseca e a intrínseca. A primeira está correlacionada ao ambiente, aos fatores externos e serve como um fator complementar, onde

geralmente ocorrem incentivos ou premiações para que os indivíduos se engajem a um determinado evento. A segunda está relacionada ao sentimento interior das pessoas e são estimulados através das suas metas, objetivos, projetos pessoais, emoções e outros.

Ao tratarmos sobre motivação é preciso relacioná-la ao sentido da necessidade. Nesse caso é interessante mostrarmos a *Hierarquia das Necessidades de Abraham Maslow (1951)* e a *Teoria da Realização ou Teoria das Necessidades Adquiridas de David McClelland (1961)*. Maslow associou a teoria à “necessidade” natural de cada indivíduo, onde ele coloca que necessidade é a manifestação natural de sensibilidade interna que desperta uma tendência a realizar um ato ou a procurar uma determinada categoria de objetos. Ele divide essas necessidades humanas, de forma hierárquica através de sua pirâmide em cinco categorias:

- **Necessidades pessoais ou Fisiológicas:** é o nível mais baixo de todas as necessidades, mas de vital importância, como alimentos, água, oxigênio, sono, sexo – e também são instintivas, uma vez que nascem com o homem;
- **Necessidades de Segurança ou Estabilidade:** busca de proteção contra ameaças e privações. Mantém as pessoas em estado de dependência seja com a empresa, seja com outras pessoas;
- **Necessidades Sociais ou de associação:** elas se manifestam quando as necessidades mais baixas, fisiológicas e de segurança se encontram moderadamente satisfeitas e elas estão relacionadas ao convívio social: amizade, afeto, amor;
- **Necessidades de Estima:** está relacionada pela maneira que o indivíduo se vê e avalia onde gera o desenvolvimento de sentimentos de autoconfiança e é útil e necessário para os outros. Suas frustrações produzem sentimentos de inferioridade e impotência;
- **Necessidade de Auto-Realização pessoal:** está relacionado aos desejos de tendência de explorar suas potencialidades, tem iniciativa e habilidade na resolução dos problemas.

Nesse sentido percebemos que o modelo de Maslow procura mostrar que apenas uma necessidade satisfeita não é motivadora e que várias necessidades afetam a mesma pessoa ao mesmo tempo. Sem mencionar que para que isso ocorra é preciso satisfazer os níveis mais baixos primeiro, pois há mais maneiras de satisfazer os níveis mais altos. Assim a motivação irá ocorrer a partir da dependência entre as necessidades dos indivíduos e terá relação com cada momento que o mesmo está passando.

McClelland já pensa que as “necessidades” são adquiridas de acordo com o tempo e que elas dependem de vários fatores influenciadores, pois algo pode ser necessidade agora e

posteriormente pode perder a sua importância. Nesse caso, o pesquisador as objetiva em três categorias:

- **Necessidade de Realização:** está relacionada ao desejo de alcançar algo difícil, exigindo o domínio de tarefas complexas, a fim de ser excelente, o melhor, mais eficiente. As pessoas com essas necessidades gostam de correr riscos calculados, de ter responsabilidades, de traçar metas;
- **Necessidade de Poder:** está relacionado ao desejo de controlar os outros e de influenciá-los. Pessoas assim procuram atividades com grande grau de competitividade e são aptas a assumir cargos de liderança.
- **Necessidade de Aflição:** reflete o desejo de interação social, de contatos interpessoais, de amizades e de poucos conflitos. Pessoas assim procuram optar por cargos de grandes interações com as pessoas e com essas necessidades colocam seus relacionamentos acima das tarefas.

A Teoria da autodeterminação é o mais atual estudo quando se fala em motivação e foi escrita por Deci e Ryan no final do século XX. Diferentemente das anteriores que tratam a motivação intrínseca e extrínseca de forma separada, ela as une e engloba dois segmentos, formando uma única teoria. Contudo, de mesmo modo, elas são divididas e alguns pontos para facilitar a questão do entendimento e ter melhor aplicabilidade.

Motivação Extrínseca

- **Externa:** procura satisfazer a demanda externa proposta pela recompensa;
- **Regulação Introjetada** – através da pressão interna procura executar certos comportamentos para evitar sentimentos negativos. Possui expectativas de auto-aprovação e envolvimento para o ego.
- **Identificada** – procura valorização pessoal e tem identificação com os objetivos e indivíduos.
- **Integrada** – Congruente com outras necessidades.

Motivação Intrínseca

- **Necessidade de Competência** – procura através de o reconhecimento externo dar valor a si mesmo, sentindo-se útil.
- **Necessidade de Autonomia** – procura executar a atividade do seu modo tendo em conta os seus valores e seguindo os seus princípios;

- **Necessidade de Vínculo** – procura possuir vínculos e relacionamentos significativos com uma ou mais pessoas que se importem para além da atividade.

No sentido da educação essas teorias e suas categorias são de suma importância para a ocorrência da motivação, pois apesar das divergências, elas procuram mostrar que o indivíduo se mostra motivado quando as necessidades são supridas. Em sala de aula, é o que falta em muitos casos, tanto pelos discentes e até mesmo pelo professor. A disciplina História, a exemplo, é uma das que faz com que os alunos não sejam motivados em suas aulas. Ela é tida como decorativa, por conta da associação dos fatos históricos com as suas respectivas datas e os docentes, na maioria das vezes, procuram utilizar-se de metodologias de ensino híbridas, onde a mais tradicional é a explicação discursiva utilizando como ferramenta o quadro, o giz e o livro didático.

Outro ponto ainda tido são as carências do livro didático em relação ao conteúdo e a não aproximação destes com o cotidiano dos alunos, onde não envolve o seu público alvo no processo de ensino. Essas incorporações metodológicas ao ensinamento de História, nem sempre geram o grau de conhecimento esperado para uma boa aprendizagem e fazem com que os professores busquem inserir novas ferramentas complementares com a tentativa de suprir essas ausências existentes.

Em relação às “Teorias das Necessidades” associadas à motivação, todas são importantes, contudo, procuramos aliar a *necessidade de realização* de McClelland, pois está inerente ao ensino, onde ajudam os alunos a fazer tarefas complexas e eles ganham estímulo a desafiar as suas capacidades e tentarem aprender melhor. Porém não é somente com os alunos que isso ocorre, pois ela também faz com que o professor incorpore o desafio de tentar melhor mediar os discentes e procurar qualificar-se mais atendendo aos novos interesses e formas didáticas. E as *necessidades sociais* de Maslow, onde através da interação social, faz com que os discentes e docentes tenham um melhor convívio e o processo de ensino-aprendizagem tenha um melhor desenvolvimento.

Contudo, no âmbito mais atual sobre a teoria das necessidades, temos que observar que as ideias de Dercy e Ryan são inovadoras, pois conseguimos perceber que a amotivação é determinante para que um indivíduo utilize esse desânimo aparente e o transforme em um continuum de autodeterminação. Isto é, através da falta de interesse, as motivações externas começam a ter um papel influenciador na formação de pensamentos e atitudes a serem tomadas, gerando uma maior ideia de competência, o que faz com que os fatores externos sejam favoráveis e contribuintes para a formação da necessidade intrínseca, onde a ideia é que

o indivíduo comece a fazer as atividades por que gosta e não somente com um intuito de atingir um objetivo, sendo ele prazeroso ou não.

Com isso, temos o interesse de inserir o jogo didático associado ao ensino de História como um fator gerado através do desânimo inicial dos alunos ao tentar entender os fatos históricos tratados pelo professor e através dos livros didáticos, onde a junção da motivação extrínseca e intrínseca, respectivamente, pode fazer com que a ideia de utilizar uma metodologia diferente e aparentemente mais atrativa, faça com que os discentes tentem se interessar e procurar atingir o objetivo da aprendizagem por que gosta do jogo como uma ferramenta de ensino.

3- Diferença entre jogos, brincadeiras, brinquedos e games

Ao se tratar de didática da educação, existem diversas ferramentas que podem ser utilizadas para auxiliar no ensino, entre elas o jogo. Contudo, existem diversas controvérsias quanto ao uso dos termos jogos, games e brincadeiras onde as pessoas procuram os remeter ao mesmo significado, fazendo com que eles sejam geralmente utilizados erroneamente como sinônimos. Essas idéias são bem mais complexas do que demonstram. Além do mais, esses são associados também ao conceito de atividades lúdicas com o intento de colocá-los todos com a mesma função de ensinamento de um determinado tema com o propósito de facilitar na aprendizagem do aluno.

Na aplicação dessas atividades, é muito difícil estabelecer se possui um papel recreativo, de lazer ou lúdico, tudo depende do contexto que ela está inserida ou como está sendo utilizada. No Brasil, a exemplo, percebe-se que durante muito tempo os termos jogo, brinquedo e brincadeira ainda eram utilizados de formas indistintas, onde podemos perceber um nível baixo de conceituação deste campo. O jogo, por exemplo, em tempos passados era tratado como algo inútil e não sério como coloca Kishimoto (2008, p. 17).

A brincadeira é algo que pode ser de forma espontânea, com suas regras fáceis e com possibilidades delas serem mudadas a qualquer momento. Esta acontece por meio de interações sociais onde geralmente são feitas por crianças. Elas propiciam um grau de desenvolvimento que abrange de forma cognitiva, coisa que Piaget tanto explica, quanto em sua forma de aprendizagem. Como já coloca Tizuko Morchida Kishimoto, a brincadeira *“É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica”* (2008, p. 21).

Diferente da brincadeira o jogo é algo mais complexo, possuindo regras mais rígidas e elaboradas que não costumam ser mudadas com facilidade. Esses são tanto de formas físicas

como impalpáveis. Temos como exemplos básicos o xadrez e o futebol. O primeiro trata-se de um jogo onde possui regras específicas para que as peças sejam movidas e requer um grau de estratégia a cada lance. O segundo é uma interação entre grupos que tem a finalidade principal em marcar o gol e evitar sofrer o mesmo. Mas isso demonstra o total controverso das duas modalidades, isto é, no primeiro o jogador precisa necessariamente ter o contato com o material (tabuleiro, peões e peças), já no segundo o jogador pode passar uma partida inteira sem ter contato com o físico (a bola). Isso demonstra que nem sempre é necessário algo concreto para que uma atividade seja considerada um jogo.

Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam (KISHIMOTO, 2008, p.15)

De acordo com a afirmação, qualquer jogo pode ser brincadeira, assim como qualquer brincadeira pode ser um jogo. Tudo vai ser influenciado, dando assim o seu significado, a partir do modo que é exercido e qual o seu intento. São as regras do jogo que distinguem para qual finalidade, vendo assim que a estrutura sequencial ajuda a diferenciar cada um e consegue-se perceber se existe uma atividade lúdica por trás.

Outro conceito importante que geralmente é confundido é o de brinquedo. Este sempre é remetido ao mesmo significado que o jogo. Contudo, ele supõe uma relação íntima que a criança cria com um objeto e uma indeterminação quanto ao seu uso, mantendo a ausência de sistema de regras. Os jogos precisam de um desempenho de habilidades definidas de acordo com o objeto e suas regras. Já o brinquedo, trata-se de uma representação e uma construção de fatos que evocam aspectos da realidade ou na sua forma imaginária, fazendo com que seja um substituto dos objetos reais para que a criança possa manipular. *“O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto é sempre suporte de brincadeira.”* (KISHIMOTO, 2008, p.21)

Essa ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo a definimos como brincadeira, mergulhando, nesse sentido, em uma completa ação lúdica. Sem precisar, necessariamente, de um processo metafórico que permita a tomada de decisões pelo jogador. Assim como é o papel da existência do jogo.

Em meio a essa toda complexidade que se mostra referente à distinção dos conceitos, ainda precisamos tratar os conhecidos games. Esse se remete aos vídeos games que foram

criados em meados da década de 1970, sendo seu primeiro representante o famoso Atari. A sua idéia inicial foi testar a capacidade e os limites do primeiro computador criado durante a segunda guerra mundial. Hodiernamente, tratamos como games todos os jogos eletrônicos que são manipulados por meio de imagens em tela de vídeo.

Nesse caso, os jogos físicos possuem características semelhantes quanto aos digitais. O que mais os diferencia é a sua forma de jogar. Enquanto o primeiro exige, em sua maioria, interações sociais entre pessoas e físicas entre o material e o jogador, no segundo ocorrem interações nas formas digitais através de vídeo games, computadores, smartphones, tablets, Ipad, entre outros. Sem mencionar que o segundo conta exclusivamente com os aparelhos digitais para serem jogados, já os primeiros, podem ser jogados tanto com ajuda de aparelhos eletrônicos, a exemplo do autorama, como na forma manual, a exemplo dos jogos de tabuleiro.

Todos esses conceitos são costumeiramente remetidos a idéia de atividades lúdicas quando inseridos a representação de aprendizagem. Ludos, vindo do latim significa jogo, divertimento, distração. Desde os tempos passados, Aristóteles “[...] aproximou o jogo à felicidade e à virtude [...]” (ABBAGNANO Apud ARISTÓTELES, 2007, p. 667), posteriormente Kant o coloca como “[...] uma ocupação por si só agradável e não necessita de outro objetivo [...]” (ABBAGNANO Apud KANT, 2007, p. 667). Como demonstra os filósofos tratam o jogo como algo prazeroso, mas que também é importante para a aprendizagem, citando especificamente o fato das crianças assimilarem melhor através de brincadeiras e imagens. Contudo, a idéia de jogo que os pensadores colocam, com o tempo foram mudadas e deram margem para a formação de três espaços: os jogos, brincadeiras e os games que tem o seu conceito inserido no final do século XX.

Em suma, a atividade lúdica é todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando de sua execução, ou seja, divertir o praticante. Ela também é conhecida como brincadeira. Sumariamente teríamos as seguintes características sobre elas: são brinquedos ou brincadeiras menos consistentes e mais livres de regras ou normas; são atividades que não visam à competição como objetivo principal, e, mas a realização de uma tarefa de forma prazerosa; existe sempre a presença de motivação para atingir os objetivos.

4- O jogo didático como ferramenta auxiliar no Ensino de História

Muito tempo antes das instituições de ensino serem criadas, através da escola formal, a atividade lúdica fora um mecanismo de transmissão de procedimentos, valores e informações

para gerações mais novas. No início do século XVIII, com o surgimento de diversos movimentos culturais nascem novas tendências em várias esferas. Rousseau (1727 - 1778) *preconiza a valorização das características próprias das crianças, expandindo a concepção sobre a criança como um ser distinto do adulto, o jogo ganha espaço e valorização no âmbito educacional na medida em que a educação começa a se ajustar à natureza infantil.* (CASTRO, s/d).

Volpato (2002) demonstra que já na Grécia antiga, tanto Aristóteles (385-322 a.C.) quanto Platão (427 – 347 a.C) evidenciavam a importância da atividade lúdica no processo de formação da criança. (Idem)

Para Aristóteles (385-322 a.C.), além de preparar a criança para a vida adulta, o jogo funciona como uma forma de “descanso do espírito”, em outras palavras, como algo oposto ao trabalho, como recreação. (Idem)

Já Platão (427 – 347 a.C) apregoava o valor e a importância de se aprender brincando, sendo necessário estimular tal prática, que para ele, repercute na formação da personalidade, e por isso, deveria ser supervisionada pelos adultos como garantia de conservação das leis e das virtudes. (Idem)

O lúdico é potencializado no campo de Ensino de História onde pode agir como um elemento diferenciador da aprendizagem. Esta disciplina é tida como uma das mais complexas no grau das ciências humanas, onde os alunos sentem grandes dificuldades em interpretar os textos e as metodologias aplicadas pelo professor, como coloca Pozo e Carretero “[...] *os adolescentes tem sérias dificuldades no domínio das estratégias instrumentais de formulação e comprovação de hipóteses que conduzem à explicação histórica*” (1983, p.23, tradução nossa).

O jogo entra como um fator influenciador no ensino e é caracterizado pelas interações sociais entre os agentes participantes, fazendo com que o Ensino de História tido como chato, uma disciplina decorativa e que serve para dormir, tente tomar um rumo diferente. O lúdico ainda tem o objetivo de mostrar que é importante inseri-lo ao ensino juntamente com as metodologias híbridas e, na maioria das vezes mais monótonas, e que a partir da diversão e interação também é possível aprender. Essa metodologia vem desde tempos muito remotos onde muitos colocam Platão como o pai do ensino lúdico por utilizar essas práticas no processo didático do ensino de matemática, onde muitos pensadores posteriormente as associaram com outras disciplinas.

5- Estudo experimental

5.1- Introdução

Até o exato momento vimos que existem diferentes tipos de metodologias de ensino e procuramos inserir os jogos didáticos como uma ferramenta auxiliar ao ensino tradicional, onde ambas as explicações possuem processos diferentes, mas tendo a mesma finalidade. A partir dessas explicações tentamos estudar os fatores que eram influenciadores à aprendizagem dos alunos e diferentes conceitos que seriam de suma importância nesse processo.

Para nosso estudo nos interessava colocar em análise duas turmas, sendo elas da mesma série, para fazer uma abordagem do mesmo conteúdo através de metodologias diferentes. A primeira realizada através da aula tradicional ministrada com a ajuda do aplicativo PowerPoint. A segunda através de uma junção de metodologias de ensino onde é utilizado o mesmo PowerPoint, mas com uma inserção do jogo didático como uma forma complementar ao conteúdo abordado. Essa análise foi feita através da aplicação de uma prova objetiva que possui o mesmo conteúdo explicitado e tendo o mesmo nível de dificuldade. Ao mesmo tempo, esses fatores explicativos deveriam aparecer no conteúdo abordado pelo livro didático utilizado pelos alunos.

5.2- Objetivos e hipóteses

Como foi assinalado anteriormente, nos interessava saber a influência e a eficácia do jogo didático como uma ferramenta auxiliar ao ensino tradicional, observando se ele poderia possuir um fator motivador e facilitador no processo de aprendizagem.

Tendo em conta as investigações feitas através de diversos estudos mostrando a eficácia do jogo didático inserido ao ensino fundamental menor e maior, queríamos testar essas abordagens no ensino médio regular para visualizar se esse procedimento surtiria efeitos semelhantes e positivos ao que foi mostrado em outras situações com alunos mais novos e cursando séries menores.

A ideia inicial abordada é que a turma em que o jogo fosse utilizado possuiria um melhor desempenho por conta de essa metodologia proporcionar uma maior dinâmica e por fazer com que os alunos sentissem prazer jogando, mas com a finalidade de aprender a partir das proposições respondidas.

Em segundo lugar, era esperado que houvesse um grau de interesse e aceitação maior da turma em que foram utilizadas duas metodologias da que utilizou a forma de ensino unitária, por mostrar que a união de formas de ensino conseguiria quebrar uma possível

monotonia ou até mesmo o conhecido efeito cascata, isto é, iniciar com uma aceitação dos alunos e ao decorrer da aula os discentes irem perdendo o interesse pela explanação.

Em terceiro lugar, ainda era esperado que houvesse um maior debate durante o jogo, pois entre uma pergunta e outra realizada seria aberto um espaço para debate e indagações feitas pelos alunos sobre as perguntas existentes na dinâmica, formando assim uma interação maior entre os discentes e o docente, assim enriquecendo a abordagem do conteúdo e ajudando no grau de aprendizagem a partir das informações adquiridas.

5.3- Sujeitos

A escolha dos agentes que participariam dessa pesquisa tinha que ser através de uma instituição que ofertasse o ensino médio regular. Contudo, essa etapa começou com problemas ocasionados pelo calendário diferenciado da UFS² e das escolas Estaduais, pois por conta da última greve dos docentes das IFES que ocorreu de 28 de maio a 13 de outubro de 2015, as instituições federais se encontram no final do período letivo 2015/2 e as escolas Estaduais encontram-se no período de férias escolares. As escolas de fomento municipal abrangem, em sua maioria, só até o ensino fundamental maior (9º ano) e esse fato foi observado e fez com que elas fossem descartadas pela pesquisa, pois esta tenta mostrar que o jogo é uma ferramenta que pode ser inserida em várias modalidades de ensino, desmitificando a ideia de que eles são feitos somente para crianças. Apesar desses contratemplos iniciais, foi escolhido o Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Sergipe (CODAP) por estar com o calendário igual ao da UFS.

O segundo quesito foi à escolha da série, onde este também não foi dada muitas alternativas, pois o ano letivo para o CODAP acaba no dia 20 de maio e as turmas encontram-se atrasadas e com estagiários terminando suas regências. Com isso, o professor de História deu a alternativa de incorporar os estagiários ao projeto para que eles pudessem atuar juntamente com a pesquisa e, ao mesmo tempo, para que não fosse atrapalhado o seu período de convivência didática. As turmas acordadas foram o 2º ano “A” e o 2º ano “B” do ensino médio regular.

As turmas escolhidas possuem perfis diferentes e ao mesmo tempo interessantes. O 2º ano “A” possui 30 alunos, onde eles são interativos, procurando fazer perguntas e participar de discussões, são questionadores e a maioria dos discentes tem notas que condizem com a média da escola, destacando que cerca de 20% dos alunos estão acima da média escolar. O 2º ano “B” possui 29 alunos, onde eles são menos participativos e um pouco desligados na aula, também possuem notas que condizem com a média da instituição e cerca de 10% dos alunos

estão acima da média. Ainda vale ressaltar que as duas turmas são heterogêneas em relação ao nível em todas as disciplinas e todos eles ingressaram na escola sob a forma de sorteio³, sem mencionar que a média da escola é sete.

5.4- Procedimentos

Antes da aplicação das metodologias foi preciso fazer alguns ajustes e tomar certas decisões quanto a sua forma de execução como a escolha do jogo. Nessa pesquisa, em todo momento foi procurado ser o mais imparcial possível, para não ter pré-julgamentos em relação às turmas e alunos, onde as informações iniciais foram conseguidas através do professor de História do CODAP, Dr. Joaquim Tavares da Conceição e de quatro estagiários, sendo dois de cada turma.

A partir da escolha do jogo é que esse projeto foi ficando mais difícil, pois começaram a surgir problemáticas e o tempo para resolução seria muito curto. Nesse momento o que foi combinado com o professor e os estagiários, é que para não atrasar o programa da disciplina e não prejudicar o andamento dos alunos, a pesquisa teria que ser inserida através do conteúdo que já estivesse programado. Nesse sentido, foi interessante por poder avaliar o quão as formas metodológicas aplicadas seriam eficaz independente dos assuntos escolhidos. Com isso, o assunto acordado foi “A Independência da América Espanhola” e nesse momento o jogo mais interessante seria o Show do Milhão Histórico que é nada mais do que uma adaptação feita através do Programa Show do Milhão exibido pelo Sistema Brasileiro de Televisão (SBT) e apresentado por Senor Abravanel que tem como nome artístico Silvio Santos.

O Show do Milhão foi um programa de perguntas e respostas que concedia um prêmio máximo de um milhão de reais para aqueles que acertassem todas as perguntas. Esse programa obteve grande sucesso no comando do apresentador Silvio Santos e exibida pela emissora SBT entre 7 de novembro de 1999 e 23 de outubro de 2003. Voltando a grade de programação da emissora no ano de 2009 e permanecendo entre junho e dezembro deste mesmo ano.

Mesmo com o fim desse programa, a dimensão que já se havia tomado era grande, é tanto que foram criadas, e até hoje existem, diversas versões de games referentes a ele, sendo que através dos smartphones são as suas formas mais usadas na atualidade. Isso significa que ele não é um game desatualizado e que muitos alunos deveriam conhecer, coisa que se comprovou ao perguntar no ato da aplicação.

A partir do programa e do game, foi que ocorreu a ideia de fazer uma readaptação para que pudesse ser utilizada em sala de aula e aplicada sobre qualquer conteúdo. Todavia, para que esse fato ocorresse foi preciso colocar algumas regras no jogo para que ele ocorresse:

- A sala é tem que ser dividida em três grupos;
- Será permitido utilizar três livros por grupo;
- Existirão dez perguntas onde elas serão realizadas pelo aplicativo Prezi, aonde a sua pontuação irá aumentando gradativamente através de dois blocos. O primeiro as perguntas valerão 15 pontos e no segundo 30. As perguntas Premium, valerão 40 pontos em ambos os blocos;
- No momento da permuta cada pergunta valerá 20 pontos para o grupo que a fez corretamente e 40 pontos para quem responder corretamente;
- Após a leitura de cada pergunta os alunos terão um minuto para responder, sendo que na permuta, esse tempo triplica e nas perguntas Premium duplica;
- Se for detectado o uso de aparelhos eletrônicos, conversas fora do assunto que atrapalhe os debates, gritarias ou falas muito altas, o grupo perderá vinte pontos;
- Só serão aceitas respostas através das placas e uma pessoa do grupo ficará responsável de levá-la na hora determinada, não aceitando respostas posteriores ou fora do momento.
- A permuta é o momento em que os alunos têm que elaborar perguntas ao outro grupo, onde será avaliada pelo aplicador se ela é válida ou não. Sendo aprovada será encaminhada para que o outro grupo responda. Se não for aceita a pergunta o grupo perderá o direito de refazê-las e o grupo que teria que responder ganhará automaticamente a pontuação como se tivesse acertado. As ordens das perguntas terão que seguir o esquema

Ordem das perguntas de acordo com os grupos
Grupo 1 → Grupo 2
Grupo 2 → Grupo 3
Grupo 3 → Grupo 1

A partir dessas colocações iniciais, houve a adaptação desse jogo com o título de *Show do Milhão Histórico*, por contemplar, diferentemente do programa, somente a



Figura 1: Cartas do Jogo Show do Milhão Histórico (acervo do autor)

disciplina de História, deixando curiosidades e outros interesses sem ser abordados.

Sobre a utilização das peças, cada grupo recebeu um kit contendo cartas com as letras A, B, C e D, um coringa, um quarteto de Ás, um dois de paus, um três de espadas, um pular e um “universitários”. Essas placas servem para que os alunos possam responder as indagações e ao mesmo tempo as perguntas, já que, os universitários e as conhecidas *cartas*⁴ poderão ser usados somente uma vez onde os primeiros poderão ajudar de alguma forma facilitando a pergunta e o segundo irá eliminar as alternativas com também o intuito de ajudar. Já o pulo, pode ser solicitado quando os alunos não sabem a resposta, nesse caso, a proposição é mudada e a mesma é colocada para depois de todas as perguntas, tendo a possibilidade de ser respondida posteriormente, sem mencionar que ao utilizar essa ajuda, automaticamente a indagação será mudada para todos. Ainda vale ressaltar que o papel dos universitários é feito através de alguma pessoa convidada para ajudar ou assistir a essa aplicação metodológica, onde nesse caso específico os convidados foram os estagiários.

Para essa experiência de mostrar como o jogo didático atua sendo uma ferramenta auxiliar ao ensino de História foi utilizado o grau comparativo entre a forma de ensino unitária e o jogo associado com a metodologia tradicional. Mas, para que isso acontecesse, teria que ser dividido em duas etapas, onde a primeira contaria com as aulas ministradas e a segunda etapa seria através de uma prova objetiva contendo nove questões feitas pelos

estagiários, para poder avaliar qual o grau de aprendizagem adquiridos através das duas formas didáticas.

A primeira metodologia aplicada foi a partir da explanação utilizando tópicos através de slides feitos pelo *PowerPoint* e a segunda foi feita utilizando a mesma apresentação de *slides* só que com a complementação do jogo didático apresentado com a ajuda do programa *Prezi*. Tentaremos elucidar esses fatos destrinchando bem como ocorreram as duas etapas e como foi à escolha da turma que seria aplicada cada metodologia. A tabela abaixo, mostra como são divididas as aulas de História nas turmas escolhidas.

Série/Turma	Quarta	Quinta
2º ano A	13h às 14h30min	13h45min às 14h30min
2º ano B	14h30min às 15h15min	13h às 13h45min
	15h45min às 16h30min	

Tabela 1: Horário das turmas de História do CODAP

Como podemos perceber no primeiro dia há uma quebra de horário onde entre uma aula e outra da turma B na quarta-feira tem um intervalo. Com isso, foi observado que a metodologia do jogo seria bem encaixada nessa turma, pois essa aplicação é dividida em dois momentos e isso seria algo que não prejudicaria o andamento.

A partir da escolha da metodologia e das turmas que seriam aplicadas, vamos tentar tratar a primeira experiência que ocorreu com a turma B. Através da utilização de Laptop e Data show foi apresentado com a ajuda do PowerPoint o assunto sobre a Independência da América Espanhola. O formato da apresentação contou com tópicos explicando qual o contexto histórico, os antecessores do processo, as principais causas e os agentes dessa libertação. Essa aula foi ministrada em 90 minutos e foi perceptível que os alunos interagiram pouco, mas de maneira que conseguimos alcançar o primeiro objetivo que era ampliar o debate sobre esse acontecimento histórico ao ponto de despertar curiosidades e semelhanças com o processo de Independência do Brasil e dos demais países da América. Ainda vale ressaltar que não tivemos contratempo nesse primeiro momento.

O segundo momento, com a turma A, foi dividido em duas fases que foram um pouco mais complicadas e com alguns contratempos. A primeira fase foi iniciada a aula com a ajuda do mesmo slide usado na outra sala, só que com um tempo reduzido. Como seria muito complicado de os alunos promoverem um debate somente através das perguntas do jogo, optamos em fazer um breve resumo do assunto em exatos 15 minutos e posteriormente foi

apresentado o jogo e quais seriam as regras de sua aplicação no restante dos 30 minutos dessa primeira parte.

A segunda fase ocorreu, após o intervalo onde distribuimos as placas e cartas e começamos o jogo. Contudo, a primeira coisa observada foi que a sala não foi projetada para o uso de Data show, pois até o momento não tínhamos a luminosidade do sol refletindo na janela e quando isso começou a acontecer houve a reflexão direta para o quadro, que por sinal é de vidro, e não havia nenhuma persiana ou algo que pudesse diminuir ou impedir esse fator. Com isso tivemos dificuldades para enxergar as letras das perguntas e a alternativa nesse momento foi a leitura delas pelo aplicador do jogo. Mas, mesmo com esse contratempo consideramos muito proveitoso, pois a interação e os debates foram acima do esperado e, sem mencionar, que das perguntas feitas tiveram um grau de acerto muito bom.

5.5- Critérios e análises dos resultados

Após o momento de aplicação dos jogos e da explanação através do PowerPoint, interessava analisar as ideias que foram propostas. Mas como poderíamos avaliar esses produtos? Essa foi uma questão que ficou um pouco conturbada, pois como poderia avaliar e ao mesmo tempo ser imparcial? A partir dessas intrigas e indagações, tiveram quatro personagens importantes nessa pesquisa, os professores Dr. Marcos Silva, Dr. Joaquim Tavares da Conceição e da Professora Tâmara Cristina Soares de Albuquerque e a figura dos estagiários.

A princípio o professor Dr. Marcos Silva solucionou o primeiro problema opinando que a avaliação dos resultados poderia ser feita através de uma prova, sendo elas com o mesmo conteúdo para ambas as turmas. Após o primeiro impasse ser resolvido, a questão da imparcialidade ocorreu quando o professor Dr. Joaquim Tavares da Conceição propôs que os estagiários elaborassem a prova de acordo com o conteúdo. Nesse caso, coube aos quatro estagiários elaborarem a prova.

Todas as questões organizadas foram de caráter objetivo, observando o estilo do atual Enem e também do antigo modelo do vestibular, contemplando o assunto explicado através de nove questões. Mesmo com os estagiários desenvolvendo as questões, foi tentado manter a imparcialidade tanto por eles quanto por mim, pois os mesmos também assistiram às aulas. Com isso, foi acordado que as questões seriam feitas antes da aplicação das duas metodologias e em seguida seria enviada para a professora Tâmara Cristina Soares de Albuquerque para que ela colocasse no formato de avaliação do CODAP, só chegando às minhas mãos no dia da aplicação da prova.

O momento em que os alunos estavam fazendo a prova foi bem interessante e foi possível observar que o perfil delas já traçados anteriormente teve grande influência na feitura da dela. Pois como já havíamos mencionado em relação à dispersão dos alunos do 2º ano B, parece que esse fato influenciou nas respostas, já que, cerca de 15% dos alunos deixaram questões sem responder. Esse fato é bem intrigante porque como as questões são objetivas e não são de caráter eliminatório, isto é, quando corre risco de anular uma alternativa certa, significa que se o aluno não sabe a resposta de uma questão, seria mais sensato ele marcar uma alternativa para tentar acertá-la e não deixar a questão em branco.

Os resultados dessas provas tiveram um caráter mediano segundo o grau de cada turma, percebe-se ainda que as duas metodologias se coincidem, pois vemos praticamente os mesmos índices, como mostra o gráfico abaixo que representa a relação entre a quantidade de acertos entre as duas turmas para uma proporção de alunos.

Turma A	Quantidade de questões acertadas	Turma B	Quantidade de questões acertadas
Aluno 1	5	Aluno 1	4
Aluno 2	5	Aluno 2	4
Aluno 3	6	Aluno 3	3
Aluno 4	8	Aluno 4	7
Aluno 5	4	Aluno 5	7
Aluno 6	5	Aluno 6	8
Aluno 7	5	Aluno 7	4
Aluno 8	7	Aluno 8	8
Aluno 9	5	Aluno 9	7
Aluno 10	2	Aluno 10	3
Aluno 11	4	Aluno 11	4
Aluno 12	4	Aluno 12	8
Aluno 13	6	Aluno 13	3
Aluno 14	3	Aluno 14	7
Aluno 15	7	Aluno 15	3
Aluno 16	7	Aluno 16	4
Aluno 17	5	Aluno 17	6
Aluno 18	7	Aluno 18	4
Aluno 19	5	Aluno 19	9
Aluno 20	5	Aluno 20	4

Aluno 21	5	Aluno 21	3
Aluno 22	5	Aluno 22	6
Aluno 23		Aluno 23	4
Aluno 24		Aluno 24	4
Valor Total	112	Valor Total	124
Média Aritmética	5,09	Média Aritmética	5,16

Tabela 2: Resultados das turmas na prova objetiva

Diante as informações, temos que observar que mesmo sendo formas de ensino diferentes, eles conseguem gerar aprendizado, apesar de não atingir a média escolar exigida pela instituição. É importante ver que é uma experiência válida por possuir alguns fatores influenciadores para que esse outro objetivo não fosse alcançado.

Em primeiro ponto temos que ver a questão da luminosidade que foi bastante influenciadora no rendimento do jogo, pois não é a mesma coisa poder observar uma questão e analisar as suas alternativas a partir da leitura feita por uma pessoa à outra ler os itens em voz alta para todos e sem poder ter uma revisão da pergunta.

Em segundo ponto, é inevitável ver a relação com o cansaço, pois os discentes passaram por um grande período de greve escolar e quando elas se encerram gera um grande desgaste, sem mencionar que eles ainda encontram-se terminando o período 2015 e ainda irão iniciar as aulas de 2016, diferentemente das outras escolas estaduais que já começaram o ano letivo e das particulares que já possuem cerca de três meses de aula.

Em um terceiro ponto, em conversa com o Dr. Joaquim, temos que perceber que a prova foi de caráter surpresa, pois quando os alunos são informados que haverá uma avaliação, eles procuram se preparar e estudar, coisa que nesse caso não ocorreu e a única preparação que tiveram foram através das explanações do dia anterior. Ainda foi dito por ele que a nota está muito boa, já que foram explicados os conteúdos em um dia e a prova foi aplicado no outro. Ainda é importante falar, segundo o Dr. Joaquim, que o assunto *A Independência da América Espanhola*, ministrado geralmente é concluído em cerca de quatro aulas, coisa que o processo de explanação durou a metade desse tempo. Foi ressaltado ainda que por conta da velocidade entre o processo de ministrar a aula e o momento da avaliação e esta não ser permitida a utilização de nenhum material que pudesse ser consultado, as notas tiradas pelos alunos são consideradas boas por conta desses quesitos.

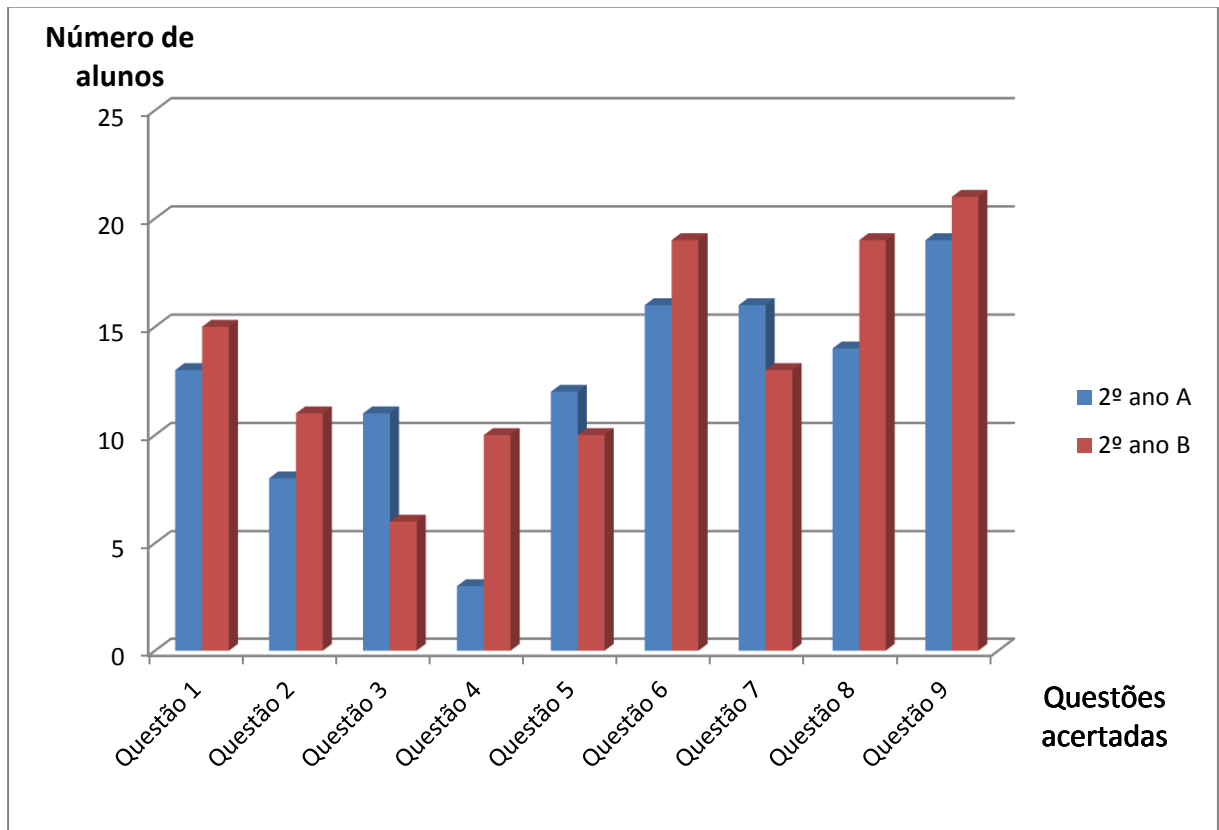


Figura 2: Gráfico sobre a relação entre questões acertadas e número de alunos

De acordo com o gráfico exposto é válido fazer a observação de dois pontos básicos. A questão número nove, onde teve um maior índice de acerto, e a questão número quatro que mostra uma grande diferença entre o índice de acerto das duas turmas. Antes de tratar esses dois pontos, temos que perceber que, apesar de o gráfico tender a mostrar que a turma B teve um melhor desenvolvimento em relação à outra sala, a tabela dois mostra que números o desempenho foi muito parecido. Para entender melhor esse fato, vamos utilizar o exemplo de duas xícaras, sendo uma comprida e fina, e outra pequena e larga. Ao pegarmos esses dois recipientes a primeira coisa que pensamos é que o mais comprido aparenta ser maior, contudo precisamos checar a questão do volume para ver se elas cabem a mesma medida. Outro exemplo que ainda podemos utilizar é se pegarmos uma balança e colocarmos 1 Kg de algodão ou 1 Kg de chumbo para ver qual é mais pesado. Apesar de terem o mesmo peso o *peso aparente* parece não ser. O algodão tem um peso aparente menor você sente o chumbo mais pesado. Tanto no chumbo como no algodão atua sob uma força dirigida para cima denominada *empuxo*, onde esta força se contrapõe ao peso e depende do volume do corpo.

Como 1Kg de algodão tem um volume muito maior que 1 kg de chumbo, então o empuxo no algodão é maior o que faz parecer ele ser mais leve, como mostra a imagem abaixo.

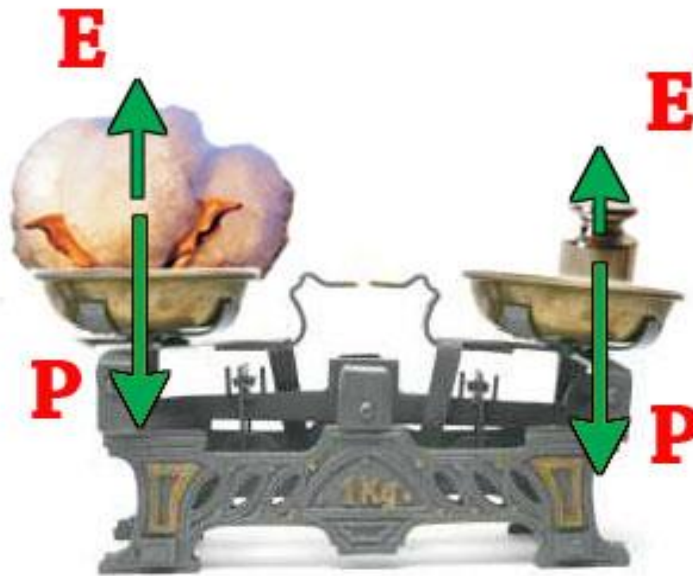


Figura 3: Balança comparativa entre o peso do algodão e do chumbo. Disponível em: <<http://www.mundovestibular.com.br/articles/4978/1/Quem-pesa-mais-1-kg-de-algodao-ou-1-kg-de-chumbo/Paacutegina1.html>>, acesso em 11 Maio de 2015.

Em relação ao gráfico, o índice da turma B parece ser bem maior, onde isso é representado em seis de nove questões. Contudo ele produz certa ilusão de óptica, pois em números, como mostra na tabela dois ele se torna equiparável. Esse fato acontece por conta das turmas serem bem heterogêneas quanto ao nível e existem alunos que tiram notas elevadas e outros com notas muito baixas. Por conta desse fator, faz com que o gráfico emita essa impressão.

Em relação às questões, a número quatro foi a que teve o índice de acerto menor. Isso foi um fator bem questionador, pois julgávamo-la como a mais fácil entre as outras, por conta que ela tinha que marcar o nome da classe menos favorecida que lutava contra os mais favorecidos. Esse ponto foi muito tratado e falado a todo o momento da aula, pois eram os personagens mais importantes do assunto. De acordo com o grau de erros, é interessante observar duas coisas. A primeira que os alunos conseguem associar o assunto atual com os anteriores e a segunda que essa agregação nem sempre é proveitosa, pois eles confundiram o conteúdo e colocaram que as elites da América Espanhola eram os Burgueses, sendo que a resposta correta seriam os Criollos.

A questão número nove, que teve grande quantidade de acertos, não imaginávamos que chegasse a esse nível, pois inicialmente possui um texto para que os discentes pudessem ler e a partir dele responder a proposição. Esse fato geralmente acaba dificultando um pouco para os alunos e criamos que eles não teriam um bom desempenho. Contudo, diferentemente do que acreditávamos, percebe-se que esses alunos estão em preparação para o Enem no fim do ano e já estão acostumados a responder tarefas contextualizadas e esse fator foi influenciador para que eles não tivessem dificuldades na resposta como mostra o gráfico.

De mesmo modo os resultados foram convincentes, pois mostramos que o jogo pode ser influenciador da aprendizagem, não como uma metodologia exclusiva de ensino, mas ele pode influenciar e ajudar a complementar o professor, o livro didático e outras ferramentas metodológicas de ensino utilizadas.

6- Considerações Finais

A história do ensino de História é um tema que, nos últimos tempos, vem sendo bastante discutido no Brasil. A didática e a metodologia dos docentes vêm-se modificando constantemente no transcurso da história dessa disciplina escolar, em razão das reflexões e experimentações de novas metodologias. Assim, novos meios, técnicas e formas de “dar aula” têm surgido nos últimos anos.

Entre as inovações, o uso de jogos, com adaptações, é uma das práticas que podem ser inseridas e trabalhadas em sala de aula e que vem sendo estimulada, nos últimos anos. Ainda é possível identificar maior interesse por parte dos alunos em exercitar conteúdos ministrados, quando o jogo é praticado e o conteúdo é aprendido ludicamente.

Como referido, neles podemos, inicialmente, identificar uma estratégia para melhorar a abordagem de certos conteúdos disciplinares, dos quais os alunos tenham pouco conhecimento - mesmo tendo eles importante significado - em decorrência quase sempre de ferramentas didáticas pouco apropriadas ou dos *déficits* existentes nos livros didáticos, que ensejam sua não programação ou sua abordagem superficial.

Outro ponto importante é a aceitação pelos alunos dessa nova forma de aprendizagem e o interesse deles em transferir essa ferramenta para outras disciplinas e assuntos. Antes da utilização do jogo eles ficavam meio dispersos, mas quando ele foi mostrado pela primeira vez eles ficaram curiosos para saber o que iria acontecer, demonstrando interesse em conhecer algo diferente.

Pode-se afirmar que a utilização dessa ferramenta pelos docentes é bastante viável e que pode, muitas vezes, atender e auxiliar o profissional da sala de aula. Diante de tantos

obstáculos a serem enfrentados pelos docentes, a atenção e desenvolvimento dos alunos é uma das que mais exigem discussão. Incentivar o aluno a permanecer em sala de aula e instigá-lo a aprender, está cada vez mais difícil. A aplicação de jogos didáticos é um dos caminhos que podem auxiliar a atenuar essa dificuldade.

THE GAMES AS TOOL AUXILIARY IN HISTORY TEACHING: AN EXPERIMENTAL STUDY ON ITS EFFECTIVENESS

ABSTRACT

This article seeks to verify the use of educational games as an auxiliary tool to teach history, showing from an application experience, through the comparative degree between two classes, analyzing the hybrid method of teaching and the union of methodologies incorporating the game as a teaching strategy, which tries to improve both learning and teaching experiences in the classes. It is demonstrated how the organization process occurred and its development, also some considerations about the results gathered. The aim is to reflect on history through educational games, showing that every teaching tool seeks to make the process more didactic and dynamic, where the students can learn and feel more enthusiastic about the classes.

Key words: didactics, educational games, motivation, history teaching

7- Notas Explicativas

¹ Está tentando se referir à falta de abrangência dos livros didáticos em relação a conteúdos regionais ou que o docente julgue como mais relevante para sua aula, onde o mesmo precisa tentar inserir novas ferramentas para que consiga suprir e ajudar no entendimento dos conteúdos abordados ou não inseridos nos livros.

² Abreviação do nome da Universidade Federal de Sergipe

³ A forma de ingresso no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Sergipe era através de uma prova para medir o grau de conhecimento, onde contemplava os aprovados com o direito de estudar na instituição. Contudo, a partir de 2010, através das recomendações do MEC e do Conselho Nacional de Diretores dos Colégios de Aplicação (Condcap), foi estabelecido o sistema de sorteio como forma de ingresso para tentar contemplar melhor a todos da comunidade.

⁴ As cartas é um artifício criado para diminuir a quantidade de alternativas para que aumente a probabilidade de acerto da pergunta. Onde fazem parte das cartas as placas: quarteto de Ás, dois de paus, três de espadas e o coringa. Eles eliminam a quantidade de alternativas respectivamente: uma, duas, três e nenhuma.

8- Referências Bibliográficas

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. Edição revista e ampliada. [Trad. Alfredo Bosi]. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

BECKER, Fernando. **O caminho da aprendizagem em Jean Piaget e Paulo Freire: Da ação à operação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural: entre práticas e representações**. Tradução Maria Manuela Galhardo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M; DALLAZEN, M. I. H. (org.). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

GIACOMONI, Marcelo Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

GIL, Carmem Zeli de Vargas; ALMEIDA, Dóris Bittencourt. **A docência em História: reflexões e propostas para ações**. Erechim: Edelbra, 2012.

KARNAL, Leandro. **Conversas com um jovem professor**. São Paulo: Contexto, 2012.

LIMA & FONSECA, Thaís Nivia de. **História: estudo e ensino**. 3ª Ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2011.

NIKITIUK, Sônia (org.). **Repensando o ensino de História**. 8ª Edição. Vol.35. São Paulo: Cortez, 2012.

SELBACH, Simone (supervisão geral); ANTUNES, Celso (coordenação). **História e Didática**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11ª Edição. São Paulo: Cortez, 2008.

9- Referências Digitais

ANDRADE, Devora El-jaiick. **O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de História**. História & Ensino, Londrina, v.13, p.91-106, set. 2007.

CASTRO, Eliziane. **Considerações Históricas dos Jogos no âmbito educacional.** Disponível em: < <http://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/consideracoes-historicas-dos-jogos-no-ambito-educacional.htm> >, acesso em 03 Maio de 2016 às 12h10min.

FÁBRICA DE JOGOS. **Artigo: Jogos Educativos:** aprender de forma divertida. Disponível em: < <http://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-jogos-educativos-aprender-de-forma-divertida/> >, Acesso em: 12/05/2016.

GUIMARÃES, Sueli Édi Rufini; BORUCHOVITCH, Evely. **O estilo motivacional do professor e a motivação intrínseca dos estudantes: uma perspectiva da Teoria da Autodeterminação.** Disponível em < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722004000200002 >, acesso em 21 Março de 2016 às 18h47min.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?** UFRJ. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: < http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf >, acesso em 23 Fevereiro de 2016 às 20h45min.

OLIVEIRA, Itamar Freitas De; Oliveira, Margarida Maria Dias De. **Cultura histórica e livro didático ideal: algumas contribuições de categorias rüsenianas para um ensino de História à brasileira.** v. 21, n. 2, Passo Fundo, p. 223-234, jul./dez. 2014. Disponível em < www.upf.br/seer/index.php/rep >, acesso em 07 Maio de 2016 às 19h54min.

POZO, Juan Ignacio; ASENSIO, Mikel; CARRETERO, Mario. **¿ Por qué prospera un país? Un análisis cognitivo de las explicaciones en historia.** Infancia y Aprendizage, 1986, 34, 23-41.

TUDURY, Gabriela. **A motivação na prática da patinação artística: uma revisão de literatura.** Disponível em < <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/70294/000875892.pdf?sequence=1> >, acesso em 24 Abril de 2016 às 9h59min.

VOLPATO, Gildo. **Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica.** *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 217-226, dez. 2002. Disponível em: < <http://www.cedes.unicamp.br> >, acesso em 07 Maio de 2016 às 20h47min.

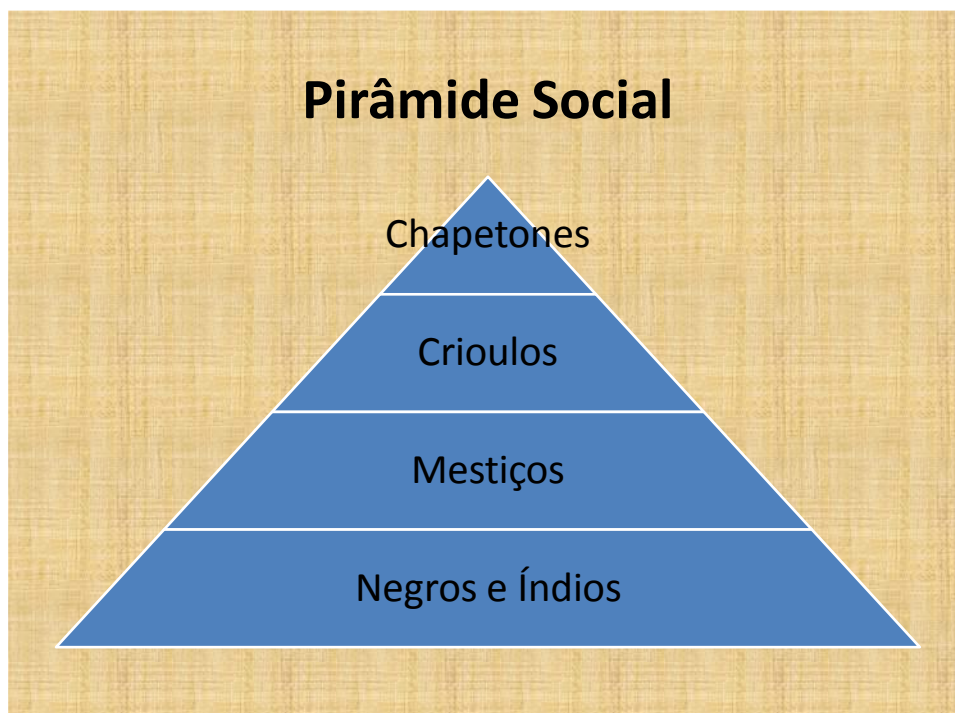
7- Anexos

7.1- Apresentação em PowerPoint sobre a Independência da América Espanhola



A América Espanhola

- Sistema Absolutista (XIV – XVI);
- Grande atividade econômica Mineradora;
- Vice-Reinos (Capitanias Gerais) – Maior destaque econômico;
- Ayuntamientos;



Quem eram os grupos Sociais e Políticos?

- **Chapetones** – espanhóis designados pelo governos para controlar o setor político e econômico da colônia;
- **Criollos** – Filhos de Espanhóis que tinham interesse em ascender politicamente e economicamente (Grandes Proprietários de terras);

As tensões

Criollos	X	Chapetones
<ul style="list-style-type: none">• Liberalismo econômico e político;• grandes agricultores e pecuaristas;• contra o governo espanhol;• Apoio da Inglaterra para a independência.		<ul style="list-style-type: none">• Centralização econômica e política;• Elite espanhola e mineradora;• representantes do governo espanhol;• Apoio da Inglaterra somente nas invasões Francesas.

Trabalho escravo ou compulsório?

- **Mita** – Trabalho compulsório em Minas por contrato;
- **Encomiendas** – aprisionavam os índios e catequizavam-nos, fazendo eles pagarem altos impostos.

Revolta de Tupac Amaru

- Insatisfação da população nativa com os Chapetones pelas formas de tratamentos;
- Os Criollos queriam o livre comércio, maior poder político, romper com os Chapetones e almejavam a independência.
- Foi extremamente acabada depois do congresso de Viena (1814);

Crise da Mineração

- Ocorreu na segunda metade do século XVIII, por volta de 1750;
- Esgotamento das jazidas por conta das péssimas técnicas de mineração;
- O crescimento da importância das atividades pecuárias;
- Criollos ganham maior participação;

O ponto de partida

- Processo de independência dos Estados Unidos (Liberdade E Republicanismo);
- Era Napoleônica:
 1. Invasão da Espanha e deposição do rei, colocando José Bonaparte para governar;
 2. Guerra Civil Espanhola;
 3. Enfraquecimento da Metrópole;
 4. Tentativas de rupturas.

La Revolución Malograda

- Foi fragmentada;
- População não foi utilizada como exército;
- Inglaterra não pode apoiar;
- Foi acabada rapidamente pelas forças do exército espanhol;

Revolução Vitoriosa (1817)

- Luta unida pelos Criollos;
- Simón Bolívar (Venezuela);
- José San Martín (Argentina);
- A população foi utilizada como tropa;
- Revoluções liberais na própria Espanha por conta da volta do Absolutismo;
- Apoio da Inglaterra;

Congresso do Panamá

- Ocorreu em 1826;
- Quase toda a América Latina já estava independente;
- Simón Bolívar tentou concretizar seu ideal de unidade política, defendendo alianças entre os Estados hispano-americanos, a criação de uma força militar comum e a abolição da escravidão;

Santa Aliança

- Santa Aliança - organização da qual a Espanha participava e que se arrogava o direito de intervir nas colônias;
- O Rei da Espanha, Fernando VII, tentou pedir a Santa Aliança apoio contra a independência da América Espanhola, contudo os EUA e a Inglaterra se opuseram a intervenção e reconheceram a independência das colônias espanholas.

Consequências

- Desenvolvimento de uma economia agroexportadora e não industrial:
 1. País periférico dentro do desenvolvimento capitalista;
- Estrutura Política Oligárquica:
 1. Clientelismo;
 2. Paternalismo;
- Atraso no desenvolvimento de direito como Democracia;

7.2- Questões abordadas no aplicativo Prezi

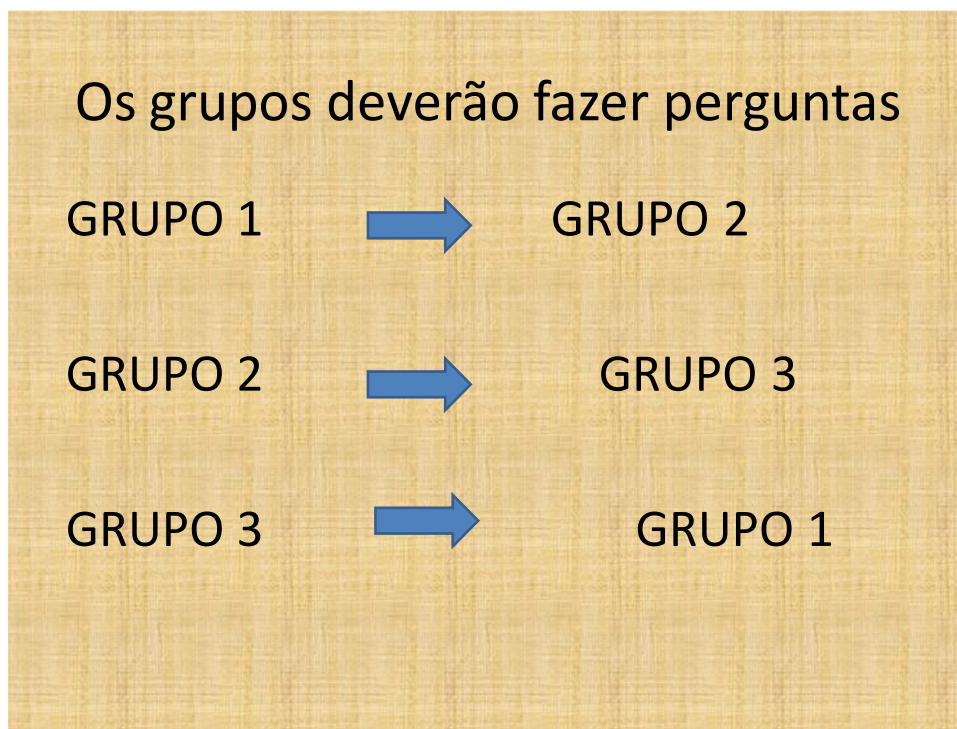
1 – (UFG) A Inglaterra apoiou os movimentos da independência das colônias luso-espanholas devido ao (à):

- a) Influência das idéias geradas pela Revolução Francesa.
- b) influência das novas idéias políticas do século XVIII sobre a Espanha e Portugal.
- c) Necessidade de aumentar a produção industrial das colônias.
- d) Necessidade de assegurar novos mercados para seus produtos.

2 – (UFU) No início do século XIX, a independência da América Espanhola ocorreu num contexto político internacional marcado por fatos. Dentre os fatos que favoreceram a independência da América Espanhola, podemos mencionar:

- a) A Revolução Industrial Espanhola.
- b) As guerras napoleônicas.
- c) O Despotismo Esclarecido.
- d) O triunfo do absolutismo de direito divino na Espanha.

3- Dinâmica Prêmio: a hora da permuta



4 – (FUVEST) No processo de emancipação política da América Espanhola destaca-se a participação:

- a) Dos Criollos que através dos cabildos defendiam os interesses locais.
- b) Dos indígenas que através dos cabildos organizaram o Estado Nacional.
- c) Dos chapetones que para garantir seus interesses controlaram o Exército.
- d) Dos caudilhos que defendiam princípios liberais e descentralizadores.

5- (UFF – 1997) Túpac Amaru – nome assumido por um líder rebelde que se chamava Condorcanqui – chefiou em 1780-1781 uma rebelião nas terras altas do Peru.

Assinale a frase que exprime características verdadeiras de tal revolta.

- a) Foi uma revolução social que pretendeu instalar nos Andes uma sociedade tribal e igualitária, sem propriedade privada.
- b) O movimento consistiu em uma traição aos ideais indígenas, já que o seu líder descendia parcialmente de espanhóis, estudara na Espanha e era casado com uma espanhola.
- c) Túpac Amaru descendia de um líder inca executado pelos espanhóis no século XVI e pretendia obter para si o cargo de vice-rei do Peru.
- d) O movimento sempre proclamou lealdade ao deus cristão e ao rei da Espanha, voltando-se contra os abusos dos funcionários e exigindo impostos menores, melhor sistema de justiça e economia inter-regional mais aberta.

6- (Prof. Santo 2016) Sobre os motivos que influenciaram para a Independência da América Espanhola, assinale verdadeiro ou falso.

- a) A crise do sistema Absolutista ()
- b) A ascensão de D. Pedro I ao Poder na Independência do Brasil ()
- c) a invasão das tropas napoleônicas provocou o declínio da economia colonial espanhola ()
- d) O apoio da França aos Criollos, difundindo os seus ideais de Liberdade, Fraternidade e Igualdade ()
- e) O enfraquecimento da Metrópole Espanhola ()

7- Assinale a opção que contém um dos objetivos de Simón Bolívar:

- a) Emancipar a América Latina como uma associação comercial unitária, que, posteriormente, daria a origem à ALALC.
- b) Desenvolver a industrialização no continente sob a hegemonia norte-americana para fazer frente à forte economia inglesa.
- c) Estabelecer uma política separatista respeitando as diferenças culturais e até linguísticas entre os países latino-americanos.
- d) Criar uma Confederação dos Estados Americanos face à possível contraofensiva da Europa apoiada pela Santa Aliança.

8 – (FGV – 1999) Sobre o Congresso do Panamá em 1826 é correto afirmar que:

- I. estabeleceu um pacto entre a Grã-Colômbia, Peru, México e Províncias Unidas de Centro-América de perspectiva integradora;**
- II. o espírito do bolivarismo conduziu às discussões e decisões do Congresso;**
- III. o Brasil fez-se representar defendendo a autonomia republicana dos Estados Nacionais latino-americanos;**
- IV. o objetivo central do Congresso foi o alinhamento dos países hispano-americanos à Doutrina Monroe;**
- V. a abolição da escravidão foi um dos pontos aprovados para os países que ratificassem as resoluções.**

- a) I, II e III estão corretas
- b) I, II e V estão corretas;

-
- c) apenas II está correta;
 - d) III, IV e V estão corretas;

9- A independência do Brasil e das colônias espanholas na América tiveram como elemento comum:

- a) as propostas de eliminação do regime escravista imposto pela metrópole;
- b) os efeitos do expansionismo napoleônico, responsável direto pelo rompimento dos laços coloniais;
- c) o objetivo de manter o livre-comércio, como um primeiro passo para desenvolver a industrialização na América;
- d) a efetiva participação popular, uma vez que as lideranças políticas coloniais defendiam a criação de Estados democráticos na América.

10- Uma das diferenças essenciais entre a Independência da América Espanhola e a Independência Brasileira está no:

- a) modelo político adotado, haja vista que na América Hispânica predominou o modelo republicano, enquanto no Brasil adotou-se o modelo monárquico.
- b) modelo de guerra adotado, já que no Brasil a guerrilha foi o modelo de combate adotado no processo de independência.
- c) modelo econômico, haja vista que o Brasil, ao contrário da América Espanhola, sofreu um grave transtorno na produção agrícola, levando a política colonial ao colapso.
- d) papel do exército, já que, no caso brasileiro, o exército precisou impedir que Portugal retomassem o Brasil como sua colônia.

7.3- Avaliação

Nome:

Disciplina: História

Docente: Joaquim Tavares

Discente Pesquisador: José Santo Souza Neto

Data: ____/____/____

Série: 2º

Turma: _____

Pontuação: _____

1 – Uma das diferenças essenciais entre a Independência da América Espanhola e a Independência Brasileira está no:

- a) modelo político adotado, haja vista que na América Hispânica predominou o modelo republicano, enquanto no Brasil adotou-se o modelo monárquico.
- b) modelo de guerra adotado, já que no Brasil a guerrilha foi o modelo de combate adotado no processo de independência.
- c) modelo econômico, haja vista que o Brasil, ao contrário da América Espanhola, sofreu um grave transtorno na produção agrícola, levando a política colonial ao colapso.
- d) carisma do líder, já que Bolívar tinha menos impacto na consciência da população do que Dom Pedro I.
- e) papel do exército, já que, no caso brasileiro, o exército precisou impedir que Portugal retomassem o Brasil como sua colônia

2 - Assinale a opção que contém um dos objetivos de Simon Bolívar:

- a) Emancipar a América Latina como uma associação comercial unitária, que, posteriormente, daria a origem à ALALC.
- b) desenvolver a industrialização no continente sob a hegemonia norte-americana para fazer frente à forte economia inglesa.
- c) desenvolver a solidariedade continental em torno da hegemonia do Canadá, estabelecendo um intercâmbio direto deste com todos os países latino-americanos.
- d) estabelecer uma política separatista respeitando as diferenças culturais e até linguísticas entre os países latino-americanos.
- e) Criar uma Confederação dos Estados Americanos face à possível contra-ofensiva da Europa apoiada pela Santa Aliança.

3 - As causas que levaram as colônias espanholas na América a se tornarem independentes são consequências dos interesses de vários personagens, principalmente no que se refere ao controle dos processos econômicos e das influências regionais. Frente a isso, relacione os personagens, indicados pelas letras, com seus respectivos interesses nas independências das colônias, que estão abaixo, indicados por números.

- a) Inglaterra
- b) EUA
- c) Criollos

- 1- A ruptura com a metrópole garantiria a liberdade nas transações mercantis, principalmente com os países industrializados;
- 2 - A independência das colônias eliminaria as barreiras monopolistas ao comércio, ampliando assim os mercados para a compra de suas mercadorias;
- 3 - Apoiou as lutas de independência como forma de conter a influência européia no continente americano.

A alternativa que expressa corretamente às relações é:

- a) a-2; b-3; c-1.
- b) a-3; b-2; c-1.
- c) a-1; b-3; c-2.
- d) a-2; b-1; c-3.
- e) a-3; b-1; c-2.

4 - Apesar de utilizarem um discurso de libertação dos povos americanos da dominação espanhola, indicando que haveria liberdade e melhoria nas condições sociais, os líderes das independências das colônias hispano-americanas tinham, na verdade, interesses na manutenção de uma estrutura de poder político e econômico que beneficiava apenas as elites coloniais. Qual das alternativas abaixo indica corretamente o nome pelo qual ficaram conhecidas estas elites?

- a) Chapetones.
- b) Burgueses.
- c) Aristocratas.
- d) Criollos.
- e) Latifundiários.

5 - Entre as causas políticas imediatas da eclosão das lutas pela independência das colônias espanholas da América, pode-se apontar:

- a) a derrota de Napoleão Bonaparte na Batalha de Waterloo;
- b) a formação da Santa Aliança;
- c) a imposição de José Bonaparte no trono espanhol;
- d) as decisões do Congresso de Viena;
- e) a invasão de Napoleão Bonaparte a Portugal e a coroação de D. João VI no Brasil.

6- Leiam a letra do samba enredo da Escola de Samba Vila Isabel, relativa ao Carnaval de 2006, Soy loco por ti, América — A Vila canta a latinidade, composto por André Diniz, Serginho 20, Carlinhos do Peixe e Carlinhos Petisco.

*“Soy loco por ti, América” Louco por teus sabores
 Fartura que impera, mestiça Mãe Terra
 Da integração das cores
 Nas densas “florestas de cultura”
 Do “sombbrero” ao chimarrão
 Sendo firme sem perder “la ternura”*

*E o amor por este chão
 Em límpidas águas, a clareza Liberdade a construir
 Apagando fronteiras, desenhando Igualdade por aqui
 “Arriba”, Vila!!!*

*Forte e unida,
 Feito o sonho do Libertador
 A essência latina é a luz de Bolívar*

A partir desse trecho é possível concluir que Simón Bolívar:

- a) Defendia a existência de uma unidade continental e acreditava que seria possível construir uma América Latina livre sob um regime republicano.
- b) Combateu as propostas de independência e unidade da América e se empenhou na manutenção de sua condição de colônia espanhola.
- c) Desejava emancipar a América Latina como uma associação comercial unitária, que, posteriormente daria a origem à ALALC (Associação Latino Americana de Livre Comércio)
- d) Visava promover uma industrialização no continente sob a hegemonia norte-americana para fazer frente à forte economia inglesa.

7- Bolívar, durante os anos de luta pela independência, deixara escritos cantos de louvor à liberdade e prognosticava um porvir que faria da América um exemplo para o mundo. Quinze anos depois, morria doente, desiludido e só. Poucos dias antes de sua morte, escreveu uma carta (...) em que afirmava que nem mesmo os espanhóis desejariam reconquistar a América, tal o caos instalado (...). Nosso destino, dizia ele, era ser governado por pequenos tiranos. (Maria Lúcia Coelho Prado, América Latina no século XIX.)

As afirmações de Bolívar:

- a) expressam opiniões pessoais de um líder político favorável ao estabelecimento de governos anti-imperialistas.
- b) revelam que o peso da herança do colonialismo era maior do que se supunha, pois depois de libertos os países da América Latina assumiram uma relação de dependência econômica com as potências capitalistas.
- c) foram negadas pela experiência histórica concreta da América Latina ao longo do século XIX.
- d) indicam o descontentamento da elite agrária, prejudicada pela adoção de princípios liberais.
- e) aplicam-se somente aos países do Caribe, que não conseguiram atingir estabilidade após a independência.

8) Leia este trecho:

“[...] não somos índios nem europeus, mas uma espécie intermediária entre os legítimos proprietários do continente e os usurpadores espanhóis: em suma, sendo americanos por nascimento e nossos direitos os da Europa, temos de disputar estes aos do país e mantermo-nos nele contra a invasão dos invasores – encontramos-nos, assim, na situação mais extraordinária e complicada.” (BOLÍVAR, Simón. Carta de Jamaica, 1815).

Ao escrever esse texto, o autor refere-se à situação ambígua dos:

- a) escravos negros americanos, que perderam seus laços culturais com a África.
- b) criollos, formados na tradição européia, mas identificados com o Novo Continente.

-
- c) mulatos libertos nascidos na América, divididos entre diferentes tradições culturais.
 - d) cholos, indígenas educados por europeus, afastados das suas raízes identitárias originais.
 - e) Chapetones que embora tenham nascido na América ocupavam altos cargos administrativos que foram designa

9- "A luta pela independência na América espanhola implicou uma passagem de todo o poder político àqueles que já possuíam a maior parte do poder econômico. Mesmo que no curso das guerras pela independência muitos aventureiros surgidos no seio popular se hajam transformado em chefes militares afortunados e tenham ficado com parte do poder político que os latifundiários, donos de minas e grandes mercadores exigiam para si, isso não altera muito o quadro. De qualquer modo o comércio foi liberado, a aristocracia crioula - que cheirava a esterco, como dizia Sarmiento na Argentina - veio a ocupar o vértice da pirâmide política e a riqueza expropriada aos trabalhadores nativos não perdeu mais a parte tributada à Espanha."
(POMER, Leon. *As independências na América Latina*. São Paulo: Brasiliense, 1981. p. 12-13.)
É correto afirmar que a luta pela independência da América espanhola caracterizou-se:

- a) Por lutas sociais cuja finalidade era a implantação de sociedades republicanas, fundadas nas idéias de liberdade e igualdade, ou seja, no pensamento iluminista.
- b) Por uma mobilização que buscou instaurar monarquias parlamentares, inspiradas principalmente no modelo inglês e estruturadas de acordo com o pensamento liberal.
- c) Por movimentos apoiados pela Inglaterra, que tiveram por objetivo o fim do monopólio comercial imposto pela metrópole espanhola, ou seja, a ruptura do chamado pacto colonial.
- d) Como conjunto de movimentos sociais antiescravistas de caráter burguês que objetivavam promover um desenvolvimento capitalista no continente.
- e) Por uma transformação na estrutura social, que possibilitou aos trabalhadores nativos o acesso à propriedade da terra.